

OBRAZOVÉ ŠTYLISTICKÉ PRVKY VO FILME 2001: VESMÍRNA ODYSEA

JANA JELŠICOVÁ

Bakalářská práce
2021

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jana Jelšicová**
Osobní číslo: **K18138**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Vizuální efekty**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Obrazové stylistické prvky ve filmu 2001: Vesmírná odysea
2. Praktická část:
Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na
náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV)**

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV).

2) VFX na souboru audiovizuálních děl, oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí AAV, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, v minimální délce 4 minuty.

3) Samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) VFX breakdown („making-of“, „behind-the-scenes“) k předloženému audiovizuálnímu dílu. (var. 1, 2, 3).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Storyboard, případně animatik (var. 1, 2, 3).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a – h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**
Jazyk zpracování: **Slovenština**

Seznam doporučené literatury:

Zoznam literatúry:

1. Screening Space: The American Science Fiction Film: Vivian Carol Sobchack
2. Alien Zone 1,2: The Spaces of Science Fiction Cinema: Kuhn, Annette
3. The Making of Stanley Kubrick's 2001: Piers Bizony, TASCHEN

Online zdroje:

1. <https://cinefex.com/blog/tag/2001-a-space-odyssey/>
2. <https://www.fxguide.com/thevfxshow/the-vfx-show-29-2001-a-space-odyssey/>
3. <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>
4. <https://2001archive.org/resources/the-special-effects-of-2001-a-space-odyssey/>

Vedoucí teoretické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 28.7.2021

Jméno a příjmení studenta: Jana Jelšicová

ABSTRAKT

Bakalárska práca sa zaoberá vysvetlením tvorby filmových trikov vo filme 2001: Vesmírna odysea. Poukazuje na režisérsky prístup Stanleyho Kubricka k vizuálnemu prevedeniu filmu. Rozoberá jednotlivé scény, ich obrazotvorné prvky a ich význam. Skúma systém tvorby nafilmovania vesmírnej fikcie s ohľadom na dostupné technológie tej doby. Cieľom textu je pochopiť jednotlivé technológie a zaradiť ich k jednotlivým trikových scénam s dôrazom na jej elementy. Z teoretickej časti práce vyplýva, že technológie v tomto filme sú prelomové a aj preto je film gigantom svojho žánru. V druhej analytickej časti sa venujem štylistickým prvkom, farebnosti, svetlu, pohybu a kompozícii, ktoré popisujem zo štyroch vybraných scén. Za prínos celej práce pre mňa považujem to, že vynaliezavosť technológií tej doby ma dokázala tak veľmi zaujať, že už predtým obdivovaný vizuálny charakter filmu u mňa hodnotne stúpol.

Kľúčové slová: Stanley Kubrick, technológie, vizuálny prejav, optické triky, vesmír

ABSTRACT

This thesis aims to explain the creation of film's tricks in the film 2001: A Space Odyssey. It points out Stanley Kubrick's directorial approach to the visual performance of the film. It analyses individual scenes, their imaginary elements and their meaning. It offers an insight into the methods of filming a cosmic fiction movie at that time. With an emphasis on elements of separate trick scenes to which individual technologies are assigned, the main target of the work is to comprehend the diverse technologies used during the creation of the movie. The theoretical part of the work proves that the used technologies are groundbreaking and thus make the film a giant of its genre. The second analytical part deals with a thorough analysis of four selected scenes with a focus on stylistic elements, colour, light, movement and their composition. The major benefit of the whole work is that it shows the ingenuity of the technology of that time to be even more fascinating than the already admired visual character of the film.

Keywords: Stanley Kubrick, technology, visual expression, optical tricks, space

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 ŠPECIÁLNE EFEKTY VO FILME 2001: VESMÍRNA ODYSEA	11
1.1 TECHNIKY TVORBY	15
1.2 Kubrickov prístup.....	15
1.3 Modely a miniatúry.....	16
1.4 Kvalita obrazu.....	18
1.5 Optické triky	19
II ANALITICKÁ ČASŤ	21
2 VIZUÁLNE PRVKY A ELEMENTY TRIKOVÝCH SCÉN	22
2.1 ROZBOR SCÉN	22
2.2 Vesmírny "tanec".....	22
2.3 Pristátie na mesiaci.....	23
2.4 Vesmírna brána.....	25
2.5 Znovuzrodenie.....	27
ZÁVER	299
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	30
ZOZNAM OBRÁZKOV	31

ÚVOD

Film 2001: Vesmírna odysea vznikol podľa knihy, ktorej autorom je Arthur C. Clarke. Zároveň je spoluautorom scenára s režisérom Stanley Kubrickom. Film vznikol v roku 1968 v Spojených štátoch amerických a patrí medzi priekopnícke vedecko-fantastické filmy. Pre mňa nespochybniteľným zázrakom science fiction tvorby. Najmä z hľadiska obrazovej štylizácii, farebnosti scén a dych berúcich pohybov kozmickými lodí. Všetko sa odohráva v enormnom vesmíre plnom tajomstva, záhad a mysticizmu. Toto vizuálne majstrovské filmové dielo je výnimočné doslova masívnou prehliadkou špeciálnych efektov a zároveň ich vysokou obrazovou kvalitou, ktorá je šokujúca. Film je mimoriadny aj vďaka inovatívnym technikám tej doby, ktoré sa použili pri tvorbe špeciálnych efektov. Supervízormi špeciálnych efektov boli Wally Veevers, Douglas Trumbull, Con Pederson a Tom Howard. Na čele tejto zostavy však stál sám režisér a na vizuálny charakter filmu mal obrovský vplyv. Pre mňa je 2001: Vesmírna odysea ťahúňom svojho žánru a odvážim sa tvrdiť, že aj dnešní tvorcovia si z neho môžu brať príklad. Samozrejme nejde iba o silný vizuálny dojem, ktorý vo mne film zanechal ale aj naratívny pôsobivý presah k filozofii, o ktorom však v tejto práci nebudem hovoriť. Zameriam sa práve na informácie tkvejúce z môjho vizuálneho zážitku a na to koľko vytrvalosti pri tvorbe stálo za tým, aby tvorcovia dosiahli tak gigantický obraz vesmírnej fikcie. Vysvetlím postupy tvorby trikových scén a ich elementov.

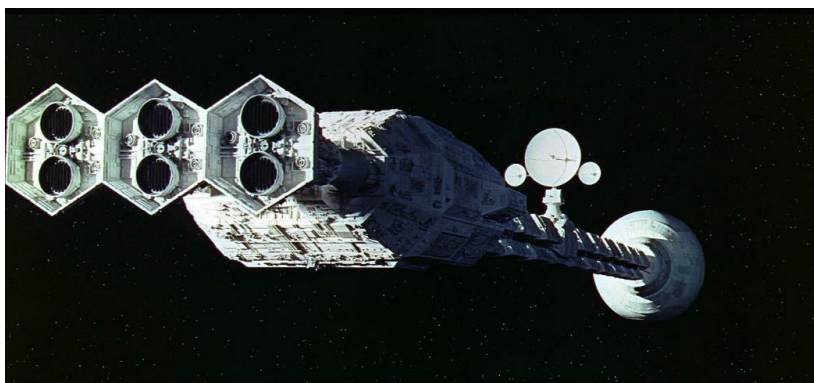
Úzko zviazaná spolupráca kameramanov Geoffrey Unsworthom a Johnom Alcottom spolu s režisérom Stanley Kubrickom odкрýva zaujímavé riešenia množstva nových technologických kamerových riešení potrebných k zrealizovaniu trikových scén. Touto prácou chcem zároveň lepšie porozumieť tvorbe efektových scén, ktorá sa od tej dnešnej tak odlišuje. Často sa hovorí, že pri tvorbe veľkých diel nezáleží na tom ako sú vytvorené ale dôležitý je práve ten výsledok. Prepracovanosť 2001: Vesmírnej odysei však nesmie zostať záhadou. Zároveň považujem za potrebné odôvodniť určitý vizuálny štýl, ktorý udáva filmu jeho dizajnerský smer, pretože ho vnímam ako veľmi typický preň. Produkčnými dizajnermi boli Tony Masters, Harry Lange a Ernie Archer, ktorí priložili veľkú váhu tomu, že sa scénografický štýl vniesol do finálnej podoby zrealizovaného snímku. 2001: Vesmírna odysea ponúka množstvo uhlov pohľadov na rozbery scén, ktorých existuje napísané kvantum, no ja by som rada do tejto práce vniesla ten svoj vo forme analýzy, ktorú založím na pozorovaní filmu a získaných informáciách z behind the scene.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 ŠPECIÁLNE EFEKTY VO FILME 2001: VESMÍRNA ODYSEA

Špeciálne efekty vo filme 2001: Vesmírna odysea sú pre dej nosné a ťažia z jeho priestoru maximum. Tým chcem povedať, že scény sú dlhé a pomalé a tak si všetky nádherné trikové sekvencie možno naplno vychutnať a nechať sa vtiahnuť do sveta fikcie. Film vyniká úchvatnými trikovými pohybmi kamery a obrovskými kompozičnými zábermi. Tieto zábery ovplyvnili spôsob myslenia nadchádzajúcich trikových tvorcov. To ako boli všetky techniky pri tvorbe testované a ako sa vyvíjali zhrňuje fráza vedúceho post produkcie, samotného Stanleyho Kubricka: „Urobme to dobre, urobme to lepšie, a potom to urobme znova.“¹

Keďže špeciálne efekty boli vytvorené bez výhod dnešných počítačových technológií, boli dosiahnuté kombináciou kreatívnej práce s kamerou, experimentovania a tvrdej práce. Filmové efekty boli navrhnuté tak, aby vyzerali čo najrealistickejšie. Zatiaľ čo predchádzajúce filmy sci-fi sa zameriavali na efektívny "futuristický" vzhľad, produkčný dizajn vo Vesmírnej odysei mal byť čo najviac technicky dôveryhodný. Preto si Stanley Kubrick najal človeka, ktorý pracoval v NASA, aby bol zodpovedný za koncepčné návrhy kozmických lodí. Kozmické lode a stroje, ktoré by dnes vznikali v 3D softvéroch sa museli vyrábať v miniatúrach alebo modeloch s množstvom detailov. Napríklad zábery vesmírnej lode vo vnútri sa natáčali v obrovskej skonštruovanej rotačnej dekorácii. Všetky svetlá a kamery boli pripevnené k rotujúcej konštrukcii. Viacero trikových kamier bolo umiestnených v rôznych konkrétnych pozíciách a to umožňovalo vytvárať dojem, že sa astronauti skutočne pohybovali v priestore bez gravitácie.



Obr. 1: Model vesmírnej lode²

¹ *The visual effects in 2001 – A Space Odyssey*. LEO COSTA. [online]. LEO COSTA. VFX Supervisor, January 21, 2011 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <http://www.leocosta.me/the-visual-effects-in-2001-a-space-odyssey/>

² *Filming 2001: A Space Odyssey*. American Cinematographer [online]. American Society of Cinematographers, Herb A. Lightman, April 03, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>

Väčšina špeciálnych efektov sa vytvárali ako efekty "rovno v kamere". Jednou z nich je napríklad predná projekcia, technika, pri ktorej sa záber pozadia premieta od kamery cez polopriepustné zrkadlo na plátno s vysoko reflexným povrchom. Film 2001: Vesmírna odysea bol jedným z prvých filmov, ktoré ju vo veľkej miere využívali. Prehistorické africké scény z prvej časti filmu nazvanej *Úsvit človeka* (*Dawn of man*) sa v skutočnosti natáčali v štúdiu Borehamwood (v Anglicku) a nie v exteriéry. Pomocou prepracovaného systému prednej projekcie vytvorenej špeciálne pre tento film vyzeralo prostredie veľmi presvedčivo. Pozadie s horami, oblohou a nádhernou krajinou boli realizovateľné vďaka mimoriadnemu projektoru, ktorý tvorcovia zostrojili. Pre ilúziu vonkajšej scény sa za hercami premietalo na reflexné plátno s rozmermi 12 krát 27 metrov. Táto priekopnícka technológia prednej projekcie sa vo filmovom priemysle používala už dlho, no začiatkom 90. rokov ju nahradili nové techniky, napríklad "digitálne kľúčovanie". Predná projekcia sa tiež používala v niektorých efektových scénach z vesmíru. A tradičnejšia technika zadnej projekcie bola vyhradená hlavne pre množstvo video displejov a počítačových monitorov, ktorých sa objavuje vo filme veľké množstvo.



Obr. 2: Krajina *Úsvit človeka*³

Zábery z vesmíru boli vytvárané pomocou zloženia niekoľkých samostatných expozícií. Jednoduché popísanie tohto postupu spočíva v tom, že boli kamerou pre jeden záber postupne natočené štyri samostatné expozície identické polohou a pohybom. Odlišovali sa iba spôsobom nasvietenia a obsahom pozadia. Každá expozícia však mala špecifický účel.

³ Stanley Kubrick, 1928-1999. *Robot Camel Films* [online]. Birmingham and London: UK Robot Camel Films, 2015 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <http://www.robotcamelfilms.uk/stanleykubrick/>

Na prvej bola napríklad natočená kozmická loď, zaznamenávala sa mechanicky pozdĺž zostrojenej dráhy. No loď nebola osvetlená z dôvodu, že objekt vytváral masku pre hviezdnu oblohu. V druhej expozícii bola vesmírna loď osvetlená a slúžila ako popredie. V tretej fáze sa v oknách premietali predné projekcie a nakoniec v poslednej fáze natáčania sa hviezdy exponovali do záberov. Pohyb kamery bol zaznamenávaný teda opakovane, pričom bola zachovaná absolútna synchronizácia expozíc aj pri pohybe a to umožňovalo všetky tieto expozície spojiť do jedného výsledného záberu. Túto prácu s kamerami úzko spätú s vytváraním trikovej scény ešte podrobnejšie popíšem. No podstatné je, že táto nová technika umožnila vytváranie dôveryhodných záberov vesmírnych lodí, oblohy a planét. Dnes je digitálny kompositing založený tiež na tomto koncepte, len inom pracovnom postupe. Manipulácia s obrázkami cez vrstvy umožňuje tvorcom väčšiu kontrolu nad každým objektom scény.

Myslím, že mojou najobľúbenejšou scénou, a to z dôvodu obrazovej fascinácie, je vesmírne cestovanie známe zo sekvencii pomenovanej ako *Hviezdna brána*. Táto scéna bola vytvorená pomocou vtedy nového prístroja zvanom Slit-Scan. Tento prístroj teda doslova umožnil simulovať cestovania medzi hviezdami. Celý proces výroby tejto kozmickej cesty vnímam ako zároveň veľmi experimentálny a to z hľadiska skombinovania ďalších techník a ich efektného výsledku. Detailne ešte len vysvetlím ich natáčanie a zároveň budem hovoriť o tom ako vizuálne dokonalý je kontext tejto atraktívnej až abstraktnej formy zobrazenia vesmírnej púti, ktorá opantáva zmysli diváka. Pretože celkovo vo filme je veľa zložitých kompozícií a dokonca viac ako 200 efektových scén, všetky si vyžadovali prepracovaný systém, a o tom Stanley Kubrick hovoril slovami z vlastných skúseností. „Nikdy nenechajte svoje ego stáť v ceste dobrému nápadu.“ — Stanley Kubrick⁴

Stanley Kubrick náročnosť tvorby popísal nasledovne: „Zistili sme, že vo filme bude 205 efektových scén a každá z nich by si na dokončenie vyžadovala priemerne 10 hlavných technologických hlavných výrobných fáz. "Hlavnú fázu" definujem ako fázu, v ktorej scénu spracováva ďalší tvorca alebo ďalšie nasledovné výrobné oddelenie. Zistili sme, že manažovanie všetkých týchto scén a ich jednotlivých fáz v každej scéne bolo také komplikované, že sme dospeli k zostaveniu "štúdia" s trojčlenným tímom, v ktorom bola každá stena pokrytá grafmi vrátane histórii záberov pre každú scénu. Zaznamenával sa každý samostatný element a fáza, vrátane dátumov natáčania, technologických postupov,

⁴ *SPACE ODYSSEY: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the making of a masterpiece*. New York, NY 10020. 1230 Avenue of the Americas: Simon & Schuster, 2018. ISBN ISBN 978-1-5011-6393-7.

špeciálnych požiadaviek a zúčastnených technikov a výrobných oddelení. Zostavenie 10 fáz pre 200 scén sa rovná 2 000 fázam - ale keď si uvedomíte, že väčšinu z týchto výrobných fáz bolo treba vykonať osem alebo deväťkrát, aby ste sa ubezpečili, že sú dokonalé, je ich celkový počet 16 000 samostatných výrobných fáz. To si vypýtalo zostavenie neuveriteľného množstva diagramov, vývojových diagramov a ďalších údajov, aby bolo všetko usporiadané a aby bolo možné dostať informácie, ktoré by mohol iný tvorca potrebovať o tom, čo niekto iný urobil napríklad pred siedmimi mesiacmi. Museli sme byť schopní povedať, v ktorom štádiu sa jednotlivé scény v danom okamihu nachádzajú - a systém fungoval.“⁵



Obr. 4: Stanley Kubrick za pracovným stolom⁶

⁵ *Filming 2001: A Space Odyssey*. *American Cinematographer* [online]. American Society of Cinematographers, Herb A. Lightman, April 03, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>

⁶ *Behind the Scenes of 2001: A Space Odyssey, the Strangest Blockbuster in Hollywood History*. *Vanityfair HWD* [online]. HOLLYWOOD: BRUCE HANDY, FEBRUARY 14, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/02/behind-the-scenes-of-2001-a-space-odyssey-50-years-later>

1.1 Techniky tvorby

1.2 Kubrickov prístup

2001: Vesmírna odysea sa dá považovať za ukázkový príklad filmu s autorským prístupom k filmovej tvorbe ako ku konceptu, v ktorom je len jediný tvorca v úplnom zmysle slova autorom filmu. Nie je najmenších pochyb o tom, že Stanley Kubrick bol výrazným autorom. Je to jeho film – Vesmírna odysea. Na každom 70 mm snímku je zjavná jeho fantázia, jeho technické schopnosti, vkus a tvorivé umenie. Napriek tomu ako prvý trval na tom, že výsledkom je skupinové úsilie (ako každý film musí byť), a skladal úctu svojim 106 kvalifikovaným a odhodlaným tvorcom, ktorí s ním úzko spolupracovali až po dobu štyroch rokov.

Produkčný dizajnér Anthony Masters bol zodpovedný za to, aby sa dizajnérske koncepty Harryho Langeho stali skutočnosťou. Pri tejto úlohe jemu a ostatným členom umeleckej zložky asistovalo viac ako sto modelárov. Kvôli väčšej autenticite bola výroba mnohých rekvizít vo filme ako sú skafandre a prístrojové panely, zverená subdodávateľom rôznych leteckých a kozmických spoločností. Všetko sa muselo stretnúť so súhlasom Kubricka než sa použilo vo filme. Kubrickov neutíchajúci perfekcionizmus bol zjavný napríklad aj pri navrhovaní tajomného mimozemského monolitu, ktorý sa vo filme objavuje na rôznych miestach. Až na tretí pokus sa rozhodol pre ten najvhodnejší materiál na jeho výrobu. Čierna doska bola skonštruovaná z dreva a pre úplné zahľadzenie povrchu brúsená grafitom. Kubrick povedal: „Cítil som, že je potrebné urobiť tento film tak, aby každý natočený špeciálny efekt v ňom bol úplne presvedčivý - niečo, čo sa vo filme nikdy nepodarilo.“⁷

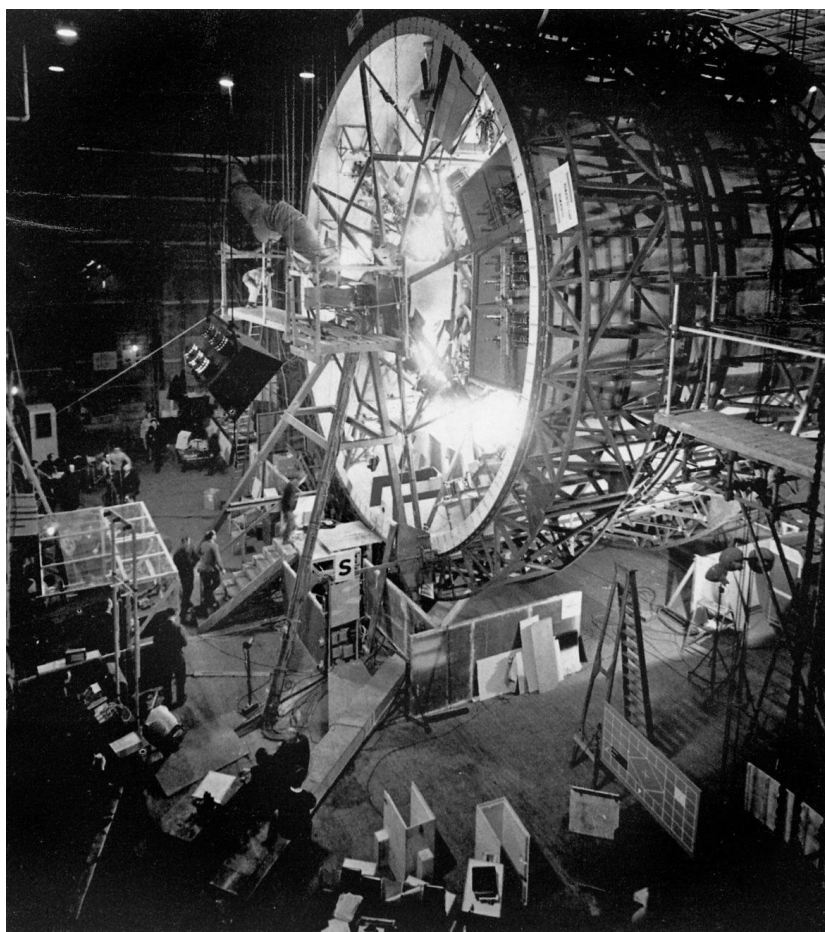
Ďalším príkladom nápaditej trikovej scény je vznášajúce sa písacie pero v beztiažovom prostredí. Tento efekt sa podaril tak, že bolo pero pripevnené k rotujúcemu sklenenému disku. Takisto aj ilúzia vznášania astronautov vo vesmíre mala pri natáčaní svoj princíp. Bola vytvorená zavesením kaskadérov dolu hlavou pomocou lán visiacich zo stropu štúdia. Niektoré scény si vyžadovali veľmi zložité manévrovanie. Často takto herci viseli aj celé hodiny. Dnes sa vo filme tieto laná retušujú ale Kubrick bol rafinovaný a samozrejme rozhodnutý, že žiadne z lán držiacich hercov a kaskadérov sa nesmie vo filme ukázať. Vo Vesmírnej odysei použil práve také uhly snímania kamery, kedy často lano zakryla

⁷ THE SPECIAL EFFECTS OF 2001: A SPACE ODYSSEY. THE 2001 ARCHIVE [online]. Originally published in DFX, July 1999 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://2001archive.org/resources/the-special-effects-of-2001-a-space-odyssey/>

samotná postava herca alebo časť konštrukcie. Strop bol pri natáčaní pokrytý čiernym zamatom, kamera bola zvisle namontovaná a astronautov snímala zospodu.

1.3 Modely a miniatúry

Jednou z najpôsobivejších scén filmu je interiér vesmírnej lode s názvom Discovery. Loď bola postavená ako rotačný pohyblivý set, ktorý vážil 30 ton. Túto súpravu s "ruským kolesom" vyrobila britská letecká spoločnosť Vickers-Armstrong Engineering Group za cenu 750 000 dolárov. Sada mala priemer 12 metrov a šírku 3 metre. Dokázala sa otáčať maximálnou rýchlosťou tri míle za hodinu a bola vybavená potrebnou sedacou súpravou, stolmi a ovládacími panelmi, ktoré boli všetky pevne pripevnené k vnútornému povrchu. Herci mohli stáť na spodku a kráčať na mieste, zatiaľ čo súprava sa otáčala okolo nich.



Obr. 5: Konštrukcia rotačného kola⁸

⁸ *THE SPECIAL EFFECTS OF 2001: A SPACE ODYSSEY. THE 2001 ARCHIVE [online]. Originally published in DFX, July 1999 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://2001archive.org/resources/the-special-effects-of-2001-a-space-odyssey/>*

Osvetlenie scén vo vnútri rotujúceho kolesa pochádzalo z pásových svetiel pozdĺž stien. Niektoré svetelné jednotky boli ukryté v záhyboch, ale bolo ich vidieť, keď bol uhol kamery dostatočne široký. Pre kameramana bolo ťažké dostať dostatok svetla do vnútra a prakticky zároveň po celú dobu natáčať s naširoko otvoreným objektívom. O probléme špecifického osvetlenia, ktoré bolo treba vyriešiť, hovorí Stanley: „Zabralo to veľa času dôkladne predbežne navrhnuť a naplánovať s kameramanom Geoffreym Unsworthom a produkčným dizajnérom Tonym Mastersom osvetlenie, ktoré by vyzeralo prirodzene.“⁹

Pri snímaní exteriérových záberov lode bolo dôležité si uvedomiť, že svetlo vo vesmíre pochádza z ostrého jedného bodového zdroja. Preto bolo treba vynaložiť veľké úsilie k tomu, aby sa tvorcovia ubezpečili, že zdroje svetla dopadajúce na jednotlivé objekty budú presne zodpovedať uhlu aj intenzite svetla. Pri natáčaní miniatúr kozmických lodí sa objavili aj ďalšie dva problémy, ktoré si vyžadovali nasledovné riešenie - snímať scény pri extrémne nízkych snímkových frekvenciách. V prvom rade išlo o hĺbku ostrosti. Bolo treba zaostriť predné aj zadné časti modelov kozmických lodí, aby vyzerali ako veľké stroje a nie ako miniatúry. Clona objektívu sa nastavila prakticky až na najmenší otvor. Zrejme riešenie použitia väčšieho množstva svetla nebolo možné, pretože bolo potrebné zachovať ilúziu jediného svetelného zdroja svetlého bodu. V druhom rade, aby sa dvere, porty a ďalšie pohyblivé časti miniatúr ovládali plynulo a zároveň pôsobili ako veľké, boli motory poháňajúce tieto mechanizmy zaradené od nich tak ďaleko, že skutočný pohyb, snímok po snímku, bol nepostrehnuteľný.

„Bolo to ako sledovať hodinovú ručičku hodín. Väčšinu z týchto scén sme natáčali pomocou pomalých expozícií 4 sekundy na snímku a ak by ste stáli pri scéne, nevideli by ste, že by sa niečo hýbalo. Dokonca sa zdalo, že stojí aj obrovská vesmírna stanica, ktorá sa na obrazovke otáčala dobrou rýchlosťou. Pri niektorých záberoch, napríklad pri tých, pri ktorých sa na vesmírnych lodiach otvárali a zatvárali dvere, sa dvere v priebehu deja pohybovali asi iba o 10 cm, ale zaznamenávanie ich pohybu trvalo päť hodín.“¹⁰

Pri vytváraní mnohých efektov, no najmä tých, ktoré zahŕňali miniatúrne modely rôznych kozmických lodí, bolo zvyčajne potrebné vykonať viacnásobné opakovania záberov, ktoré

⁹ *Filming 2001: A Space Odyssey. American Cinematographer [online]. American Society of Cinematographers, Herb A. Lightman, April 03, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>*

¹⁰ *Filming 2001: A Space Odyssey. American Cinematographer [online]. American Society of Cinematographers, Herb A. Lightman, April 03, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>*

boli z hľadiska pohybu kamery absolútne identické. Pre tento účel bolo skonštruované zariadenie umožňujúce presný opakovateľný pohyb kamery. Jeho veľké rozmery umožňovali s presnosťou presúvať upevnenú kameru na zariadení. Motorizovaná hlava umožňovala nakláňanie a posúvanie do všetkých strán. Napríklad, keď určitá scéna zahŕňala prelet kozmickej lode s miniatúrnou projekciou vnútornej akcie viditeľnej cez okno, požadované pohyby boli vopred naprogramované v zariadení na rozpochybovanie kamery. Potom bol natočený záber miniatúry vesmírnej lode s riadne osvetleným exteriérom, ale s časťou okna začiernenou. Potom sa film navinul späť do kamery na zosynchronizovanie rámovania a vytvoril sa ďalší identický záber. Tentoraz však exteriér kozmickej lode bol prekrytý čiernou látkou a scéna v interiéri bola premietnutá presne na požadovanú oblasť okna. Kvôli presnosti, ktorú umožňovali veľké zariadenia na pohyb kamery a motory Selsyn, ktoré to poháňali, sa tento presný dvojité manéver mohol opakovať toľkokrát, koľkokrát to bolo potrebné. Dva elementy scény mohli byť exponované spoločne v zázname na rovnaký pôvodný negatív so všetkými zdvojenými pohybmi a to bez nežiadúceho kývania kamery.

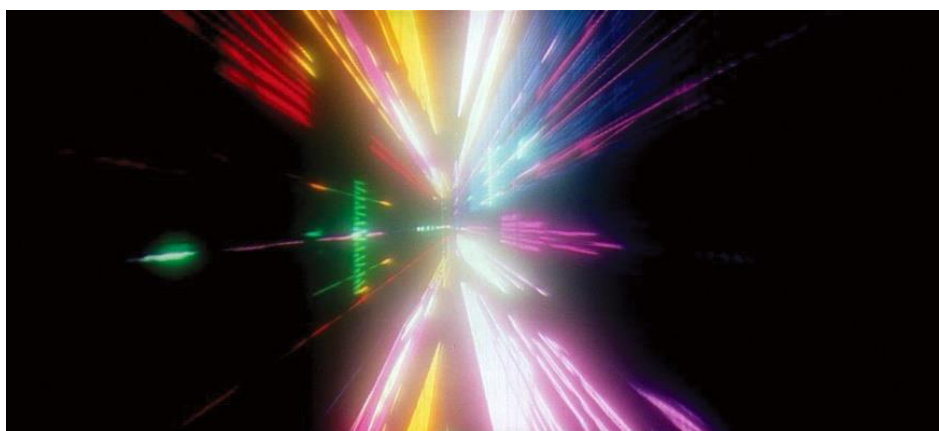
1.4 Kvalita obrazu

Pri sledovaní 2001: Vesmírnej odysei si nemožno nevšimnúť, že scény nesú perfektný až príliš čistý charakter na to, že bol film natočený v roku 1968. Scény s naozaj zložitými efektmi majú neobvykle ostrý vzhľad bez zrnitosti. Toto je obzvlášť pozoruhodné, keď sa zastavíme pri zvažovaní o tom, koľko samostatných prvkov bolo treba zapojiť do kompozície niektorých zložitejších scén. Táto okolnosť však nie je náhodná. Je skôr výsledkom zámerného úsilia Kubricka, aby každá scéna vyzerala čo najviac ako "originálny" záber. Pri kombinovaní záberov neboli použité žiadne farebné interpozitívy a práve to bolo v prvom rade zodpovedné za redukciu zrna v obraze a vysoký stupeň fotografickej kvality, ktorý boli schopní tvorcovia udržať. Viac ako polovica záberov vo filme sú vytvorené viac expozičiami, ale bežný divák to nevidí. Snímali sa dvojpásovou kamerou cez dopredu odkopírované čiernobiele masky. Oddelené zábery boli samozrejme vyrobené z pôvodného farebného negatívu. Aby sa Kubrick ubezpečil, že každý prvok efektivej scény je ostrý a čistý tak ako aj celý záber, vylúčil použitie mnohých techník, ktoré by boli oveľa rýchlejšie a lacnejšie. 6,5 milióna dolárov z jeho rozpočtu vo výške 10,5 milióna dolárov nakoniec smerovalo iba k efektom a film bol definitívne dokončený takmer dva roky po skončení natáčania.

Na jednom z výrobných oddelení sa napríklad pracovalo za stolmi s dvadsiatimi prístrojmi, pri ktorom s každého z nich jedna tvorkyňa pracovala na záberoch, kde musela byť hviezdna obloha. Keďže väčšina akcií vo vesmíre sa musela odohrávať na hviezdnom pozadí, bolo nevyhnutné umiestňovať cez seba segmenty scén. Pracovalo sa s nimi pod zväčšovacími prístrojmi. Do zväčšovača sa umiestňoval záber z filmového materiálu, ktorý sa zarovnával podľa mriežky a potom sa ručne na filmový celuloid obkresľoval obrys objektu v popredí. Priehľadné fólie boli potom vyfotografované na animačnom stole. Vytvorila sa nepriehľadná maska pre akcie v prvom pláne. Spoločnosť Technicolor Ltd. vykonávala optickú tlač na vymaskované zábery s hviezdnyim pozadím. Veľmi často sa stávalo, že bolo niekoľko viac prvkov v popredí, čo znamenalo, že proces maskovania sa musel opakovať pre každý samostatný prvok.

1.5 Optické triky

Záverečná časť filmu obsahuje fantastickú 23-minútovú sekvenciu so svetelnou šou špeciálnych efektov a mystifikujúcim záverom, ktorý má hlboký myšlienkový význam postavený na vizuálnej forme vyjadrenia sa. Aj keď väčšina techník vizuálnych efektov použitých vo Vesmírnej odysei boli použité už skôr, táto jedna sekvencia, ktorá sa nafilmovala prelomila novú technickú a umeleckú filmovú pôdu. V "Hviezdnej bráne", ktorá sa objavila v poslednej časti filmu prúdil tok víriacich svetiel. Ako som vyššie uvádzala tento efekt bol vytvorený pomocou prístroja "Slit Scan" vyvinutého Douglasom Trumbullom.



Obr. 6: Slit-Scan efekt z filmu¹¹

¹¹ *Shedding Light on Our Humanity: The Lighting of "2001 – A Space Odyssey"* [online]. GENGHIS KAHL [cit. 2021-01-31]. Dostupné z: <https://2001archive.files.wordpress.com/2015/07/stargate-1.jpg>

Fungovalo to tak, že naskenovaný obraz (malý výtlačok, ktorý sa používal vo vedeckej a priemyselnej fotografii) bol umiestnený za plátno s tenkým zvislým otvorom a presúval sa po dráhe ako "panoráma". Pred plátnom bol kamera na koľajach a pohybovala sa dopredu a dozadu kolmo k snímanému plátnu s úzkym priechodným výrezom. Bolo možné produkovať dve zdanlivo nekonečné roviny expozície pri súčasnom zachovaní hĺbky ostrosti s expozíciami približne jednej minúty na snímok. Snímané boli geometrické farebné svietivé abstraktné tvary, ktoré vytvorili ohromujúci a neobvyklý halucinogénny efekt svetelnej cesty do inej dimenzie. Natáčané boli aj chemické reakcie látok vo vode, kde vytvorili organické tekutiny zdanlivo explodujúce hviezdy, obrovské galaxie a mraky medzihviezdného prachu a plynu. Komponované do čiernej oblohy pôsobili ako masívna hmota. Ich farba sa potom upravovala so správnou expozíciou, kontrastom s rôznymi odtieňmi a sýtosťou farieb. Natáčali sa taktiež interagujúce chemikálie a preto je možno hovoriť o naozaj experimentovaní povýšenému na seriózny vesmírny obraz Kubrickových predstáv. Ďalšie efekty v tejto sekvencii boli vytvorené použitím rôznych farebných filtrov pri záberoch natáčaných zo vzdušnej perspektívy. Boli to obrazy pohorí a morí, či iných širokých priestranstiev a zákutí kamery. To simulovalo vizuálne povrch z inej planéty.

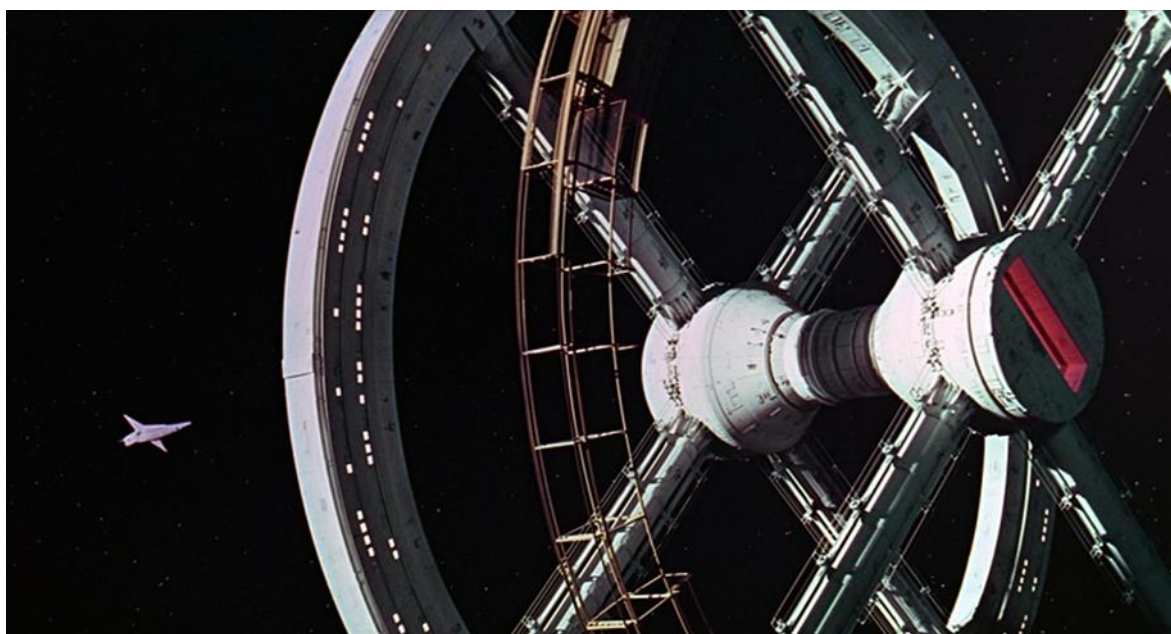
II. ANALYTICKÁ ČASŤ

2 VIZUÁLNE PRVKY A ELEMENTY TRIKOVÝCH SCÉN

2.1 Rozbor scén

2.2 Vesmírny "tanec"

Táto sekvencia začína veľmi populárnym prestrihom z kosti vyhodenej do vzduchu (z inej jednoty miesta a času), namiesto ktorej následne vidíme loď vznášajúcu sa vesmírom. Ďalšie scény sa nesú vo veľmi zvláštnom duchu a to hlavne vďaka klasickej hudbe, ktorá sprevádza zákutie medziplanetárneho priestranstva. Charakter hudby s vesmírnym prostredím funguje na veľmi kontrastnej rovine. Funguje však perfektne, pretože si myslím, že scéna ospevuje vesmír (preto pôsobí ako vesmírny "tanec") a zároveň sa režisér hrá s myšlienkou spojiť niečo tak veľmi ľudské a pozemské ako klasická hudba a tak nadpozemské ako vesmír mimo civilizácie. Hudba vytvára priestor na to ako pracovať s pohybom kozmických lodí.



Obr. 7: Kozmická stanica¹²

Gigantické časti planéty vyplňajú obraz a popri nich sa vznáša rotujúca stanica doslova ladným pohybom. Raz sa približuje, potom sa ďalšia loď vzdaluje. Akoby kopírovali svoj

¹²*Behind the Scenes of 2001: A Space Odyssey, the Strangest Blockbuster in Hollywood History. Vanityfair HWD [online]. HOLLYWOOD: BRUCE HANDY, FEBRUARY 14, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/02/behind-the-scenes-of-2001-a-space-odyssey-50-years-later>*

pohyb v podobných kompozíciách. Objekty vzchádzajú do obrazu a striedajú ich občas prestrihy do interiérov, kde sú astronauti vo svojej pokojnej činnosti. Vidíme, že zábery z interiérov sú prepojené na základe cyklenia rotujúceho pomalého pohybu. Napríklad vznášajúce pero rotuje alebo na obrazovke pri riadiacich paneloch rotuje lineárny náčrt lode. Exteriér dizajnu vesmírnej stanice je kruhový a zdvojený do oboch strán pričom sú jeho dve časti prepojené. Menší modul, ktorý letí popri zas pripomína stíhaciu raketu. Spravidla skoro každý interiér aj exteriér sú svetlé v odtieňoch bielej farby. Myslím, že zámer použitia bielej farebnosti tkvie v úsilí zvýrazniť kontrast a vymedziť objekty od tmavej vesmírnej oblohy. Tiež si ale psychológiu farby zaraďujem do veľmi inovatívneho šatu, v ktorom sú sci-fi stanice nahodené. To znamená, že všetko biele pôsobí veľmi sterilne, nadradene a hlavne moderne. Tieto zábery s geniálnou prácou s pohybom a kompozíciou uvádzajú diváka do prostredia, naťahujú svoj čas na scéne, aby sa dostatočne ukázali vo svetle pýchy a úžasne prepracované modely si získali obdivuhodnú pozornosť. Napríklad pohľad z okna modulu na veľkú stanicu je v jednom zábere tak presný v komponovaní, že to pôsobí až neprirodzene geometricky. Na záver sekvencie sa stanica detailne blíži smerom von z obrazu a následne sa presúvame dovnútra stanice.

2.3 Pristátie na mesiaci

Keď vesmírna guľatá loď letí okolo obrovského mesiaca jej motory tiež pripomínajú krátery z povrchu mesiaca. Pristane a v pozadí vidíme inú planétu. Exteriér mesiaca sa prestriháva s interiérom lode, kde je obraz úplne ponorený v červenom svetle. To vytvára perfektný kontrast s modrým planetárnym povrchom. Záber na mesiaci je členený do troch plánov. V prvom vidíme astronautov stáť v lesklých strieborných skafandroch na skalnatom a prašnom výbežku. Farebne sú zakomponovaný do scény tak, aby splývali s prostredím a to je zároveň rafinované z dôvodu, že sú v popredí a už sami o sebe svojou "hmotou" sú dominantnými na scéne. Za nimi sa rozlieha rovný nepravidelný povrch, ktorý je zastavaný elipsovou stanicou.



Obr. 8: Astronauti na mesiaci¹³

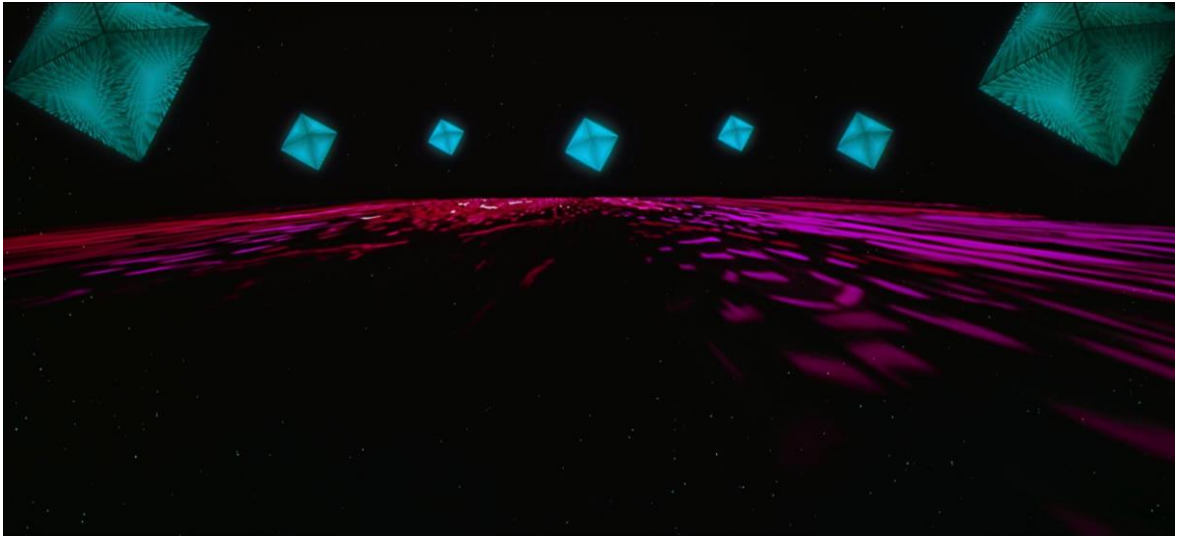
Často sa vo filme pracuje s centrálnou kompozíciou a jedným z príkladov je aj pristátie modulu na mesiaci, kedy scénu sledujeme s extrémneho pohľadu a modul rámuje otvárajúca sa stanica rozdelená na hviezdnicové časti stropu. Následne prestrih na strop z nadhľadu odkrýva svoje vnútro. Všetky mechanizmy sa pohybujú veľmi pomaly, pretože sú vo filme obrovské. Ďalšia prieskumná loď s dvoma astronautmi letí ponad mesačné pohoria. Scény vo vnútri lodi sú nasvietené modrým a červeným filtrom až tak že sú prirodzené farby úplne dosaturované a obraz pôsobí monochromaticky. Tentokrát exteriérové zábery mesiaca nie sú tak magicky modré ale skôr dosaturované a tienisté, pôsobí to ako temné miesto, ktoré ukrýva záhady, po ktorých astronauti pátrajú. Ťažká atmosféra panuje v zábere, keď vidíme do zeme vykopanú jamu a v strede nej čierny kváder, ktorý som vyššie uviedla ako neobvyklí predmet objavujúci sa na rôznych miestach. Okolo kvádra sú postavené steny, je osvetlený žiarivkami a astronauti ho skúmajú. Pristúpia k miestu objavu a hľadajú na neznámy predmet. Scéna je zastavaná detailnými konštrukciami a práve ako stavebný útvar je použitý obdĺžnik. To vidíme vo fúgach stien a dokonca aj svetlá sú rozčlenené na obdĺžnikové svetlo vyžarujúce platne. Napínavý moment, keď sa ruka astronauta dotýka nálezu, ktorý nijak nereaguje a predca pôsobí akoby mal vedomie je

¹³ Moon astronauts 2001: A Space Odyssey science fiction wallpaper. *WallpaperUP* [online]. [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: https://www.wallpaperup.com/290048/Moon_astronauts_2001:_A_Space_Odyssey_science_fiction.html

samozrejme v detaile a jeho rovná hladká bočná hrana odráža svetlo, čo je veľmi dôležité, pretože záber je natočený z boku a na ľavej strane vidíme zdroj svetla. Na pravej strane je kváder a keďže scénu pohlcuje tma, ktorá podporuje pocit strachu a kváder je tiež čierny, jeho bočná hrana vymedzuje jeho pozíciu, rámuje záber a vytvára svetelnú rovnováhu v zábere. Astronauti sa následne chcú vyfotografovať s objektom a odrazu akciu naruší nepríjemné pískanie, ktoré počujú. Situácia zostáva nevyjasnená. Čierna doska však pre mňa vo filme predstavovala akési Boha, niečo nad čím človek nemá žiadnu moc. Podľa väčšiny teórií sa však jedná o mimozemskú existenciu bytosti. Možno preto bol dotyk astronauta tak zvýraznený detailom, napriek tomu, že skoro celá akcia bola zobrazená v celkoch.

2.4 Vesmírna brána

Svetelné meteory sa rútia naproti astronautovi, ktorý letí do inej dimenzie. Táto jednota miesta je dosiahnutá jednoduchými prestrihmi na jeho tvár, ktorá sa v krátkych intervaloch objavuje medzi neustále plynúcim rojom svetiel. Priesvitná helma reflektuje svetelné pásy. Zábery na jeho tvár sú zároveň vo freezy framoch, čo pôsobí akoby toto cestovanie astronauta úplne vtiahlo a jeho fyzická existencia sa úplne poddala silám vesmíru. Sú to jeho fragmenty zachytené ako súčasť medzihviezdnej cesty. Potom nastáva pohľad do jadra jeho oka – záber na veľký detail oka s presýtenými farbami, ktoré je veľmi štylizované. Hneď na to vidíme záber, kde masívna hviezdna hmota ohýba vesmír, v centre ktorého je veľká biela svietivá kružnica, pripomínajúca očnú zrenicu. Ďalšie vesmírne artefakty vo forme rozpínavých plynov zobrazujú akési záhadné procesy. Potom sa zrazu prestrihne na červeno-fialovú bublinu, ktorá pripomína časť ľudského organizmu – srdce alebo pulzujúci začínajúci život. Asi nie je náhodou, že vidíme z pravej strany obrazu prichádzať bielu guľu s dlhou trajektóriou, ktorá pripomína ľudskú spermiiu. A naďalej prestrihávajúci záber na makro detail oka pripomína, že človek je svedkom a súčasťou tohto podivného psychedelického sveta. Je zjavné, že medzi obrazovými prvkami sú nerovnomerné tvary ale aj symetrické a geometrické. V jednom zo záberov sa dokonca objavujú kaleidoskopické kosoštvorce.



Obr. 9: Cesta do inej dimenzie¹⁴

Táto púť má teda niekoľko fáz a ďalšou z nich je putovanie krajinou, ktorá nadobúda konkrétnejší tvar no stále si ponecháva veľmi štylizované farby a tak konceptuálne zapadá do celku týchto scén. Pôsobí to, že astronaut prelietava už nad povrchom planéty. Sú to zábery, ktoré predchádzajú tomu, že čoskoro pristane. A tento dojem navodzuje aj to, že obraz je roztrasený. Farby, ktoré sa používajú k docieleniu výraznej štylizácii obrazu sú spravidla kontrastné. Napríklad červená s modrou, modrá so žltou, fialová s azúrovou, zelená s ružovou. Zároveň zvyrazňujú štruktúru povrchov a to slúži aj pri zasadení astronauta do nadprirodzena veľmi dôveryhodne. Astronaut sa na konci cesty dostane do "izby znovuzrodenia". Prechod medzi týmto abstraktným priestorom do konkrétneho prostredia miestnosti je zobrazený veľmi rafinovane. Opäť vidíme záber na veľké oko, niekoľko krát žmurkne pričom po každom žmurknutí ho vidíme v inej farebnej kombinácii. Vyzerá to, že astronaut sa preberá zo šoku a vracia do reality. V očiach sa mu zreplikujú všetky farebné kombinácie vesmíru, ktorým putoval a po poslednom žmurknutí vidíme ľudské oko v jeho normálnej podobe s prirodzenou pokožkou a naturálnej farby dúhovky. No i tak sa zdá, že pohľad do oka je pohľadom do vesmíru. Kubrick vedel aké vizuálne prvky spojiť a zároveň vyvolať v divákovi podnety pre nálezy mnohých metafor.

¹⁴ 2001. *Imgur* [online]. Nov 8 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://imgur.com/r/evangelion/7DhyXJv>

2.5 Znovuzrodenie

Herec sa ocitá v sterilne čistej miestnosti. Poznačil ho vek a je starší ako pred cestou. Podlaha akoby bola podsvietená, pretínajú ju šedé pásy, takže je členená na štvorce, štylisticky sa odlišuje od nábytku dizajnovovo v vznešenom ozdobnom štýle - predstavuje ľudské bohatstvo. Slabo zelená a modrá farebnosť navodzuje pocit chladu. Herec sa stretáva so samým sebou. Najprv sa pozerá cez okno svojho modulu do miestnosti, potom zrazu vidíme ako stojí von a pozerá sa na modul, ktorý v následnom zábere už nie je. A s týmto strihom sa pracuje ďalej. Astronaut si obzerá prepychové miestnosti a pozrie do zrkadla na samého seba. Hneď na to si všimne starčeka, ktorým je on sám, za stolom si vychutnáva jedlo. V tom okamihu, keď sa zbadá sa na jeho lesklej helme reflektujú biele zdeformované štvorce podlahy, ktoré vytvárajú na jeho tvári výraz zdesenia. Samozrejme je to jeden z dôkazov perfekcionizmu Kubricka, pretože si myslím, že ani jeden odraz neponechal náhode a každý vizuálny element scény dôkladne komponoval. Aj výber rekvizít, bol naozaj dôkladný. Napríklad obrazy na stenách s ľuďmi v prírode prežívajúcimi šťastný spoločenský čas prináša do strojenej miestnosti prítomnosť ľudskej radosti. No tým, že sú v obrazoch, ostávajú len akousi spomienkou. Takisto aj ľudské sochy poukazujú na zvečneného človeka uväznenom v čase. Je však možné, že túto prítomnosť neživých ľudí cítim aj hlavne kvôli zvuku, v ktorom sa ozývajú ľudské hlasy. Nepochybujem o tom, že sa majú spájať práve s obrazmi. Astronaut tieto hlasy počuje, no postupne utíchajú a zatiaľ čo pozoruje samého seba oblečený v červenom skafandri, starec v dlhom modrom semišovom župane sa na neho otočí, potom sa postaví a podíde smerom k astronautovi a poobzerá sa. No ten už tam nestojí. A tak pozornosť akcie na seba prevzal starec, ktorý si opäť sadne za stôl. Okrasný obrus, ozdobný príbor a sklenený pohár odzrkadľujú jeho pôžitok v starobe. Sklenený pohár sa rozbije na tvrdej dláždenej podlahe. Tento moment pohľadu na črepiny privoláva neuveriteľne silný pocit krehkosti, ktorý sa samozrejme prenáša na herca, pretože odrazu uvidí samého seba na smrteľnej posteli. Posteľ je decentne ozdobená kvetinovými ornamentami a má v sebe zabudovaný veľký zelený mäkký ovál, ktorý je podivný a doslova mi pripomína trávu.



Obr. 10: Izba z poslednej sekvencii filmu¹⁵

Astronaut prekonal svoje fázy zostarnutia a pri poslednom výdychu pred sebou zbadal veľký geometrický čierny kváder. Tento kváder sa vo filme objavuje na mnohých miestach ako nadprirodzený predmet, ktorý ľudia nechápu. Na začiatku filmu vyzerá rovnako ako aj na konci. Hoci ľudstvo sa mení, tento kváder je stále rovnaký, chladný a záhadný, no nie nepriateľský. Astronaut sa zmení na ľudské embryo. V záverečnej sekvencii sa objavilo toľko nadčasových rovín, že nájazd do čiernej dosky je východiskovým vysvetlením si existenčných súvislostí. Cez kváder sa presunieme opäť do vesmírnej čiernoty. Gul'até embryo sa vznáša vo vesmíre naproti gul'atej planéty. Kubrickov spôsob vyjadrenia skrz obraz je vždy hravý a zároveň má tak hlbokú myšlienku.

¹⁵ 2001: A Space Odyssey (1968). *INTERIORS* [online]. Mehruss Jon Ahi and Armen Karaoghlanian, 2012 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://www.intjournal.com/0612/2001-a-space-odyssey>

ZÁVER

Teoretická časť práce mi priniesla mnoho nových poznatkov v oblasti tvorby špeciálnych efektov vo filme 2001: Vesmírna odysea. Po prvom zhliadnutí filmu mi ani nenapadlo akoby niektoré scény mohli byť realizované, ale preskúmanie materiálov, kde bol podrobne vysvetlený proces mi priniesol nový pohľad. Zároveň som sa dozvedela o názoroch Stanleyho Kubricka a tak aj o jeho charaktere spojeným s postojom k filmu. Nielenže sa úplne stotožňujem s jeho trpezlivosťou pri práci ale aj so snahou o dosiahnutie dokonalých detailov pri práci celkovo a aj po vizuálnej stránke. Netušila som koľko komplikovaných záberov museli pri tvorbe trikových scén podstúpiť a ešte k tomu si tvorcovia potrpeli na tak vizuálne silnom a výraznom diele. Myslím, že som sa vyjadrila komplexne ku všetkému vrátane tvorby miniatúrnych modelov a aj veľkých konštrukcií, aj to ako sa pracovalo s filmovým materiálom a odhalila skutočný dôvod prečo je dielo tak kvalitné, hoci vzniklo v roku 1968. Výzvou bolo pochopiť celkom novú techniku Slit-scanu, o ktorej som predtým nepočula. Porovnať si aké jednoduché by bolo taký efekt vytvoriť dnes prostredníctvom počítačových efektov a aké odlišné to bolo v minulosti bolo zaujímavou skúsenosťou. Celkom novými informáciami pre mňa bolo aj to ako seriózne bolo poňaté dizajnovanie kozmických lodí. Napriek tomu, že film si mohol dovoliť absolútnu slobodu v štylizácii, Kubrick zvolil cestu napodobenia reality. A to sa stalo v mojich očiach bezpochyby dôvodom prečo všetky tie komplikované scény s pohybom konštrukcií pôsobia tak skutočne.

V neposlednej rade film používa originálny vizuálny jazyk, a hoci som si uvedomovala už vopred jeho súvislosti, až v tejto práci pri dôkladnejšej analýze scén, ktoré som si vybrala, som objavila mnohé nové asociácie rôznych obrazov. Napríklad to, že Kubrick využíval paralely v čase prostredníctvom rekvizít, akou je čierny monolit alebo to, že konkrétny vizuálny prvok scény odrazu zmizol zo scény, ako to bohato bolo využité v závere filmu. Každý vizuálny detail mal svoj význam a práve preto je moja analýza dôkazom toho, že vo filme vidíme len čisto odvedenú prácu. Pri písaní tejto práce som si uvedomila, že film 2001: Vesmírna odysea je vlastne komplexom technologických postupov, ktoré už v dnešnej dobe nahradili iné a dokonca so širšími možnosťami, a predca poznám len jedno jediné kozmické dielo, ktoré sa mu jeho veľkosťou môže rovnať, a tým je film Interstellar z roku 2014. Zámerom mojej práce bolo spoznať staré techniky v 2001 a napísať vlastnú úvahu k vizuálnemu štýlu vo filme. Myslím, že som svoje ciele naplnila a môžem považovať prácu za úspešnú. Precízna práca v 2001 mi zostáva len príkladom a motiváciou s akou psychológiou postupovať pri vlastnej filmovej realizácii – dôkladne.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

Behind the Scenes of 2001: A Space Odyssey, the Strangest Blockbuster in Hollywood History. *Wanityfair HWD* [online]. HOLLYWOOD: BRUCE HANDY, FEBRUARY 14, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/02/behind-the-scenes-of-2001-a-space-odyssey-50-years-later>

Filming 2001: A Space Odyssey. American Cinematographer [online]. American Society of Cinematographers, Herb A. Lightman, April 03, 2018 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>

SPACE ODYSSEY: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the making of a masterpiece. New York, NY 10020. 1230 Avenue of the Americas: Simon & Schuster, 2018. ISBN ISBN 978-1-5011-6393-7.

THE SPECIAL EFFECTS OF 2001: A SPACE ODYSSEY. THE 2001 ARCHIVE [online]. Originally published in *DFX*, July 1999 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <https://2001archive.org/resources/the-special-effects-of-2001-a-space-odyssey/>

The visual effects in 2001 – A Space Odyssey. LEO COSTA. [online]. LEO COSTA. VFX Supervisor, January 21, 2011 [cit. 2021-7-27]. Dostupné z: <http://www.leocosta.me/the-visual-effects-in-2001-a-space-odyssey/>

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1: Model vesmírnej lode	11
Obrázok 2: Krajina <i>Úsvit človeka</i>	12
Obrázok 4: Stanley Kubrick za pracovným stolom.....	14
Obrázok 5: Konštrukcia rotačného kola.....	16
Obrázok 6: Slit-Scan efekt z filmu.....	19
Obrázok 7: Kozmická stanica.....	22
Obrázok 8: Astronauti na mesiaci.....	24
Obrázok 9: Cesta do inej imenzie.....	26
Obrázok 10: Izba z poslednej sekvencii filmu.....	28

